DRAFT PLIEGO BASES TÉCNICAS PROGRAMA AZTERTU 2023-2025

1.- MARCO DEL PROYECTO

1.1.- MARCO ESTRATÉGICO

Modelo Boost-Impulso (Estrategia de Educación para la Sostenibilidad del País Vasco + Decreto de Impulso a la Educación ambiental para la sostenibilidad (EAxS))

Objetivo

Impulsar la adquisición de la conciencia, los valores y los comportamientos ambientales sostenibles, que favorezcan la participación efectiva de la población en el proceso de toma de decisiones, para posibilitar la consecución de la transición de nuestras formas de vida hacia una nueva cultura de la sostenibilidad.

Estrategia

En los últimos cuarenta años, la educación ambiental ha sido incorporada progresivamente a la educación formal, pero es necesario también el seguimiento de las capacidades obtenidas a lo largo de toda la vida, a través entre otros, de la educación no formal e informal. El órgano ambiental pretende, además de fortalecer y consolidar la actuación en el ámbito de la educación formal, garantizar también la continuidad de dichos conocimientos fuera del ámbito educativo, promoviendo e impulsando mecanismos e instrumentos que permitan el aprendizaje a lo largo de la vida de la ciudadanía en el ámbito de la educación ambiental para la sostenibilidad.

En ese orden de cosas, el programa Aztertu viene desarrollando desde 1996 su actividad, abriendo el radio de acción a agentes de cambio de toda la sociedad y a la ciudadanía en general para que ésta consiga mejorar sus habilidades en sostenibilidad ambiental a lo largo de la vida.

Para conseguir este objetivo es realmente importante la complicidad que se consiga con los agentes locales y la sociedad civil organizada, con el objetivo de impulsar proyectos de acción para la sostenibilidad ambiental.

Por lo tanto, en esta nueva etapa, el programa Aztertu a través de su oferta debe orientarse al desarrollo de actividades abiertas a la vida social para que la ciudadanía participe, según sus posibilidades, en la tarea compleja y solidaria de mejorar las relaciones entre la actividad humana y su medio, y en la necesidad de proteger el patrimonio natural, la biodiversidad y la geodiversidad.

Medio clave

Información, conocimiento y trabajo en red (tecnologías digitales): aprovechamiento coherente de los recursos disponibles y el apoyo de las nuevas tecnologías y de las infraestructuras de capacitación y gestión del conocimiento.

Factores clave

- Implementación de metodologías innovadoras e integradoras que busquen el aprendizaje para la acción.
- Desarrollo de herramientas de participación de la ciudadanía
- Presencia en los distintos canales de difusión digital
- Trabajo colaborativo con la red de Ekoetxeak y Parketxeak

1.2.- MARCO OPERATIVO

- ¿Por qué?

Retos

El reto ante el que nos encontramos en la actualidad es el de favorecer la transición de todo el sistema socioeconómico hacia la triple sostenibilidad -social, ambiental y económica-, siendo conscientes de que esta transformación requiere de profundos cambios económicos, tecnológicos y sociales. El sistema educativo (formal y no formal) se constituye en el elemento clave, imprescindible y coadyuvador para la consecución de dichos cambios. La educación es el sustrato que nos permitirá acelerar el proceso transformador exigido desde las instituciones europeas y fijar las bases del conocimiento y la cultura de la sostenibilidad en la sociedad vasca.

Así, un propósito fundamental de la educación ambiental para la sostenibilidad, es lograr precisamente que las personas, tanto de forma individual como colectiva, comprendan la naturaleza compleja del medio ambiente (resultante de la interacción de sus diferentes aspectos: físicos, biológicos, sociales, culturales, económicos, etc.) y adquieran los conocimientos, los valores y las habilidades prácticas con el fin de participar responsable y eficazmente en la prevención y solución de los problemas ambientales y en la gestión de la calidad del medio ambiente. Por lo tanto, la educación ambiental para la sostenibilidad, más que limitarse a un aspecto concreto del proceso educativo, ha de ser una práctica educativa abierta a la vida social para que los miembros de la sociedad participen, según sus posibilidades, en la tarea compleja y solidaria de mejorar las relaciones entre la humanidad y su medio.

Además, como autoridad pública medioambiental debemos enfrentarnos a otros retos:

-Aumento exponencial de la legislación
-Aumento exponencial de las demandas sociales
-Escasez de recursos
-Dispersión de la información
-Falta de Comunicación
-Deficiente gestión del conocimiento entre los distintos stakeholders
-Descoordinación

- ¿Para qué?

Necesitamos:

-Sumar, conectar recursos y talento interno (apertura a nivel interno)
-Sumar, conectar recursos y talento externo (apertura a nivel externo con el resto de stakeholders)
-Comunicación, participación, colaboración.
-Promover un modelo fluido a través de metaestructuras colaborativas en red

"Una persona puede iniciar el cambio, un grupo puede influir en otros, una comunidad puede marcar la diferencia para las generaciones futuras."

- **¿Cómo?**
  Para ello debemos:
  -Crear cultura.
  -Compartir buenas prácticas.
  -Difundir guías y protocolos.
  -Identificar riesgos y potenciar notificación.
  -Potenciar uso racional de recursos
  -Discrepar, discutir, debatir.
  -Conocimiento socializado
  -Conocimiento compartido y mejora de interrelación.
  -Necesidad de generar ideas y plantear retos mediante la participación de todas las personas interesadas que trabajan en el ámbito de la educación ambiental para la sostenibilidad.
  -Diseñar plataformas colaborativas, de difusión y gestión del conocimiento como sistema de generación de ideas y retos.
  -Desarrollar estructuras que generen actividad económica fundamentalmente en el ámbito de la innovación y gestión del conocimiento.

2.- OBJETO DEL CONTRATO

Gestión y desarrollo del programa de educación ambiental para la sostenibilidad, sensibilización, participación y ciencia ciudadana sobre ríos, costa y medio natural en general, Aztertu 2023-2026 y sus programas vinculados, Ibaialde, Azterkosta y Natura.

3.- REQUISITOS OPERATIVOS

El proyecto se enmarca en el nuevo modelo de gestión Boost-Impulso a la Educación ambiental para la sostenibilidad en la CA de Euskadi.

Se pondrá el foco en las interacciones, facilitando la gestión del conocimiento a todos los niveles en aras a aumentar los niveles de eficiencia en el cumplimiento del objetivo fundamental como organización que no es otro que la protección y mejora medioambiental, de la biodiversidad, geodiversidad y del patrimonio natural.

En definitiva, mejorar el valor, el acceso y el intercambio de información, experiencias y buenas prácticas en EAxS.

A continuación, se relacionan los requisitos operativos a los que como mínimo deberán atender las distintas propuestas:

- Elaboración de la metodología de desarrollo, actividades y materiales (físicos y digitales) del programa Aztertu y programas vinculados (Azterkosta, Ibaialde y Natura) orientados tanto al ámbito formal como no formal e informal diferenciando o adaptando los distintos materiales en función del público objetivo (ámbito formal, no formal e informal). Natura se integra ya como programa con identidad propia.
- Análisis de la viabilidad de adaptación de los kits de muestreo en función del público objetivo (centros, familias u otros colectivos). Elaboración en su caso de kits diferenciados.
- Análisis de la viabilidad de suministro de los kits a Ekoetxeak y Parketxeak.
- Análisis de la pertinencia de la cantidad y características de los kits actuales y propuesta de modificación en su caso por kits de mayor funcionalidad y aumento del número de kits.
- Análisis de la actual sistemática de gestión de las salidas formativas y diseño de nueva orientación que permita una mayor participación.
- Planificación del desarrollo de los distintos programas y actividades y eventos asociados en los tres Territorios Históricos (planificación equitativa) orientadas a la concienciación de la necesidad de la conservación del patrimonio natural.
- Incorporación al calendario del programa Aztertu de eventos relacionados con la celebración de efemérides vinculadas con el ámbito medioambiental (día del mar, día del río, día de los parques naturales, día de los humedales, etc…además de los ya consolidados.
- Diseño y creación de un espacio de difusión de los contenidos y actividades del programa dentro de la futura plataforma digital Biophilia center y Canal Digital EaxS (coworking con la adjudicataria de la plataforma digital).
- Elaboración y distribución digital de una newsletter mensual del programa Aztertu.
- Análisis de los contenidos (campañas, actividades y eventos) de las webs de FEE (Foundation for Environmental Education), YRE (Young Reporters for the Environment), ECO schools y (GFF (Global Forest Found), seleccionando aquellos que tengan una relación directa con actividades enfocadas a la concienciación y protección del medio natural. Análisis e implantación en el programa Aztertu de aquellos considerados pertinentes por parte de la Dirección del proyecto.
- Diseño de la carta de servicios del programa Aztertu.
- Actualización y desarrollo evolutivo de la aplicación “Aztertu programa” en los tres idiomas actuales (euskera, castellano e inglés).
- Diseño, estructuración y despliegue de la estrategia de comunicación y difusión del programa y de su oferta de servicios (presencia en mass media y redes sociales). Diferenciar campañas en función del público objetivo (centros

educativos, familias, colectivos (grupos scouts, voluntariado, otros agentes interesados) y ciudadanía en general.

- Diseño y despliegue de estrategias específicas de desarrollo del programa en los ámbitos formal, no formal e informal, poniendo el acento en el despliegue de actividades dirigidas a la educación no formal e informal, con especial atención a las familias, con especificación de aquellas dirigidas al alumnado y las dirigidas a las familias y/o a la ciudadanía.
- Diseño de estrategia y plataforma de gestión de la información y datos derivados de los distintos programas.
- Diseño e implantación de metodología de evaluación, tratamiento y control de los datos e información de la actividad desarrollada en los distintos programas con presentación de resultados parciales a la finalización de cada actividad y a la finalización de cada ejercicio.
- Revisión de los criterios de adjudicación de kits, exposiciones, actuaciones y materiales.
- Revisión y, en su caso actualización de los materiales utilizados en el desarrollo de las distintas actividades y, en su caso, sustitución de los mismos.
- Exposiciones. Revisión y, en su caso, adaptación de los contenidos de los paneles. Incorporación de nuevos paneles que permitan la sustitución de contenidos por otros de carácter estratégico y/o más actuales.
- Datos estadísticos de las distintas actividades y global de cada campaña (diseño, tratamiento, elaboración y presentación informe corporativo).
- Diseño de estrategia de sinergia, colaboración y coordinación con la actividad desarrollada por la red de Ekoetxeak, otros equipamientos de educación ambiental para la sostenibilidad y agentes locales (Udalsarea 2030), para el Impulso y dinamización de las actividades de Educación para la sostenibilidad (ámbitos formal, no formal e informal).
- Diseño de materiales que pongan en relación y visibilicen el impacto de la huella de carbono individual con la afectación al medio natural orientados a la concienciación de la necesidad de la conservación del patrimonio natural.
- Diseño de las actividades y logística de los eventos Ekinaren eguna, Ekinaren astea (un evento/acción por día), Emanaldia y día mundial de la Educación Ambiental.
- Dotar de mayor visibilidad y protagonismo en las distintas actividades, fundamentalmente en los eventos y días vinculados a efemérides relacionadas con el medio ambiente, a los itinerarios ecológicos existentes.
- Diseño y distribución de cortos en fechas especiales relacionadas con el medio ambiente, igualdad y euskera.
- Metodología y criterios de selección premios Aztertu.
- Análisis de las distintas actividades bajo la perspectiva de la inclusión, ante una hipotética participación de personas con discapacidad sensorial (ciegos y sordos) en el programa Aztertu.
- Acciones mínimas que debe contemplar cada uno de los programas (AZTERKOSTA/ IBAIALDE/NATURA)
  - ✓ Muestreo. Análisis de río/costa/zona natural: la parte central de la campaña se basa en la coordinación de todos los grupos participantes y

asignar una zona de estudio a cada grupo participante, en principio, según sus intereses.

- ✓ Diseño, elaboración y distribución de los materiales de apoyo a cada programa.
- ✓ Diseño y desarrollo de herramienta de gestión del inventario de materiales.
- ✓ Material de divulgación final.
- ✓ Divulgación: presencia en medios y redes.
- ✓ Realización de actividades formativas dirigidas a las distintas tipologías de público objetivo participante.
- ✓ Grabación y divulgación de las actividades desarrolladas en el ámbito de cada uno de los proyectos.
- ✓ Producción artística.
- ✓ Revistas
- ✓ Premios AZTERTU
- ✓ Exposiciones
- ✓ Material de Educación Infantil
- ✓ Actividades de sensibilización para niveles iniciales
- ✓ Diseño, estructuración y desarrollo de actuaciones complementarias para cada proyecto y otras acciones innovaciones

➢ Eventos

Se llevarán a cabo los siguientes eventos:

- ✓ Emanaldia
- ✓ Ekinaren eguna
- ✓ Ekinaren Astea. Se analizará la posibilidad de ampliar en un día más las actividades realizadas.
- ✓ Diseño, desarrollo (ejercicio 2023) y ejecución de nuevo evento (ejercicios 2024 y 2025) coincidiendo con el día mundial de la educación medioambiental.

➢ Finalidades de carácter estratégico:

- ✓ Fortalecer la educación y el aprendizaje en educación para la sostenibilidad (ámbitos formal, no formal e informal).
- ✓ Promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, geodiversidad y biodiversidad
- ✓ Sensibilizar, orientar e implicar a la sociedad sobre la importancia de la Protección, conservación y utilización sostenible del medio natural
- ✓ Potenciar la educación, formación y sensibilización ambiental en la ciudadanía vasca.
- ✓ Promover metodologías innovadoras e integradoras que busquen el aprendizaje para la acción.
- ✓ Facilitar el trabajo colaborativo en Red de los agentes que trabajan en el Educación ambiental para la sostenibilidad.
- ✓ Sensibilizar acerca de la influencia del ser humano sobre el medio que le rodea y la incidencia que supone esta relación a todos los niveles.
- ✓ Sensibilizar acerca de las consecuencias a todos los niveles (económico, biológico, social, cultural, etc.) de los impactos relacionados con el ser humano (contaminación, sobreexplotación, pérdida de hábitat,

presencia de especies invasoras etcétera), con especial atención al cambio climático.

- ✓ Promover en la población el conocimiento de los ecosistemas fluvial, costero y natural, con especial atención a los espacios que forman parte de la RED NATURA 2000 y otros espacios relevantes del Patrimonio Natural de la CAPV, así como de su situación ambiental y de la necesidad de la implicación social para su sostenibilidad a través de redes de colectivos y personas que asuman un compromiso en favor de estos ecosistemas.
- ✓ Fomentar el ocio activo y el aprendizaje conjunto de las familias con una aplicación práctica en beneficio de la bio-geodiversidad y el desarrollo sostenible.

4.-GESTIÓN DEL PROYECTO

4.1.-Dirección técnica del proyecto

Área de Educación Ambiental para la Sostenibilidad del Departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente.

4.2.-Seguimiento del Proyecto

Para el seguimiento del proyecto, el proveedor utilizará entornos y herramientas de gestión que permitan el adecuado análisis de la evolución del desarrollo del mismo por parte de la Dirección Técnica.

Así se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de gestión de proyectos:

- **Reuniones de seguimiento**: a partir del plan de entregas requerido se celebrarán reuniones periódicas o coincidiendo con los puntos de decisión, destinadas a revisar el grado de avance del proyecto.
- **Reuniones de control económico** del proyecto
- **Informes de situación y progreso**: con los que la empresa adjudicataria comunicará a la Dirección técnica del proyecto, información acerca del estado puntual de los trabajos, de los objetivos alcanzados, incidencias ocurridas, etc.
- **Certificaciones parciales**: si procede.
- **Actas de reuniones**

4.3.-Documentación técnica

El proveedor se responsabilizará de entregar la siguiente documentación en formato digital:

-Informes mensuales de progreso
-Agendas de las reuniones de seguimiento
-Actas de las reuniones de seguimiento
-Presentaciones

-Informes de evaluación
-Informes de resultados y propuestas evolutivas
-Dossier general final
-Bases de datos con la información y datos generados

4.4.-Espacio compartido en la nube

La gestión de la documentación se llevará a cabo en el espacio compartido facilitado al efecto por el Área de Educación ambiental para la sostenibilidad.

4.5.-Presentación del proyecto

Se llevarán a cabo cuatro presentaciones del proyecto:
-Área de Educación Ambiental
-Órganos directivos
-Departamentos Gobierno
-Agentes y Skateholders externos

4.6.-Idioma

Todos los materiales, información, actividades y comunicaciones deberán habilitarse en euskara y en castellano, salvo lo que respecta a la aplicación web Aztertu-programa, en la que adicionalmente los contenidos deben ser desarrollados en inglés.

4.7.- Equipo de proyecto

Para el desarrollo del proyecto es necesario disponer como mínimo de un equipo de personas con el siguiente perfil:

-Una persona con experiencia en actividades relacionadas con las ciencias ambientales, ingeniería ambiental, biología, geología, ciencias del mar o equivalente.
Funciones: Gestión y supervisión de contenidos, estadísticas, análisis de datos y procesos de evaluación.

- Dos personas con experiencia en actividades relacionadas con la Educación Ambiental para la Sostenibilidad y Control ambiental o equivalente.
Funciones: Preparación y dinamización de contenidos. Capacitación (formación de formadores) y Formación. Contenidos web
- Una persona con experiencia actividades relacionadas con la comunicación audiovisual y presencia en redes o equivalente.
Funciones: Comunicación y difusión de programas y actividades. Contenidos web y presencia en mass media y redes sociales.

- Una persona con experiencia en actividades relacionadas con el diseño gráfico, branding, imagen corporativa, maquetación, ilustración digital, vídeo, web design y

animación 2D, 3D, para la creación y publicación de los materiales digitales desarrollados en los distintos programas o equivalente
Funciones: Maquetación y diseño de imagen y contenidos en formato digital y convencional.

5.-PROPIEDAD INTELECTUAL

El software desarrollado en exclusiva para este proyecto será entregado cumpliendo la normativa existente de protección del software y copyright.
La empresa adjudicataria será responsable de daños y perjuicios que se deriven del incumplimiento de esta obligación.

6.- FACTURACIÓN Y ABONO DE SERVICIOS

Pagos parciales que se efectuarán a través de certificaciones mensuales a razón del resultante de dividir el importe de adjudicación entre el plazo de ejecución (30 meses), tras recibir la factura en la que se detallarán las labores realizadas y tras la aprobación de la misma por parte de la Dirección de Patrimonio Natural y Cambio Climático.
En el supuesto de que el contrato se inicie en fecha no coincidente con el primer día del mes, el precio a abonar será el que resulte del siguiente cálculo:
Precio primer mes= (Precio mes ofertado por contratista/30) * nº días naturales contados desde la fecha de inicio hasta el último día del mes, ambos inclusive.

Con carácter previo a la emisión de la factura mensual, la entidad adjudicataria deberá justificar la ejecución de servicios objeto del contrato debiendo presentar la siguiente documentación:

- Memoria de los trabajos realizados.
- Acta de recepción de dichos trabajos debidamente diligenciada.

7.- LUGAR DE PRESTACIÓN

La prestación de los servicios contratados se efectuará con carácter general en las instalaciones de la adjudicataria con la salvedad de los siguientes eventos:

- Exposiciones, actividades de sensibilización y entrega de material.
  Se llevarán a cabo en los centros escolares, casas de cultura y otros equipamientos sociales.
- Muestreos, actividades formativas, Ekinaren Eguna, Ekinaren Astea y Emanaldia, en los lugares seleccionados al efecto.

8.- CUMPLIMIENTO CLÁUSULA MEDIOAMBIENTAL

1.- Deberá suscribirse el modelo de Declaración responsable que figura en el anexo VIII del pliego de condiciones administrativas.

9.- MARCO TECNOLÓGICO

Definición y condiciones del entorno.
El contratista estructurará el entorno del proyecto de forma tal que pueda trasladarse directamente a las infraestructuras informáticas del Gobierno Vasco.

10.- PODER ADJUDICADOR

Nombre, dirección y contacto:

Área de Educación Ambiental para la Sostenibilidad. Departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente. Gobierno Vasco,
C/ Donostia-San Sebastián 1,
01010 Vitoria-Gasteiz (Araba)
e-mail: m-ballesteros@euskadi.eus

En Vitoria-Gasteiz,

ADOLFO URIARTE VILLALBA - 14959254P

Firmado digitalmente por ADOLFO URIARTE VILLALBA - 14959254P
Fecha: 2022.10.20 12:58:26 +02'00'

ADOLFO URIARTE VILLALBA
NATURA ONDARE ETA KLIMA ALDAKETAKO ZUZENDARIA
DIRECTOR DE PATRIMONIO NATURAL Y CAMBIO CLIMÁTICO